

# INSTRUMEN PENILAIAN OTENTIK PETASAN GALAU PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA KEWIRAUSAHAAN<sup>1)</sup>

Oleh

Endah Febriana Maryanti<sup>2)</sup>, Eddy Purnomo<sup>3)</sup>, Pujiati<sup>4)</sup>

The aims of research were to produce software instrument of authentic assessment by peers techniques in entrepreneurship subject, and to analyze the effectiveness of using *Petasan Galau* software. This research was research and development (R and D) by Borg and Gall which were divided into three steps; preliminary, developing, and evaluating. Data were collected using a grading scale and was analyzed descriptively and quantitatively. The results showed that *Petasan Galau* software can be used as an instrument for authentic assessment in entrepreneurship subject, and the effective product used as an assessment instrument with average value of 3,55 by very effective criteria. The psycomotoric scores of the students meet the criteria very effective on the concurrent validity 0,955 for XI TKJ 1 and 0,902 for XI TKJ 2.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan software instrumen penilaian otentik dengan teknik penilaian antarteman pada mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan, dan menganalisis tingkat efektivitas penggunaan software Petasan Galau. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) Borg and Gall yang dibagi dalam tiga tahapan yaitu pendahuluan, pengembangan dan evaluasi. Data dikumpulkan menggunakan skala penilaian dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa software PETASAN GALAU dapat digunakan sebagai instrumen penilaian otentik pada mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan dan produk efektif digunakan sebagai instrumen penilaian dengan nilai rata-rata 3,55 sehingga memenuhi kriteria sangat efektif. Hasil nilai keterampilan peserta didik memenuhi kriteria sangat baik pada validitas konkuren dengan koefisien korelasi sebesar 0,955 untuk kelas XI TKJ 1 dan 0,902 untuk kelas XI TKJ 2.

**Kata kunci:** instrumen penilaian otentik, software, prakarya kewirausahaan

---

<sup>1)</sup> Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2015

<sup>2)</sup> Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, (Email: [endah\\_djojo@yahoo.com](mailto:endah_djojo@yahoo.com) HP 082377164188)

<sup>3)</sup> Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Telepon (0721) 704624.

<sup>4)</sup> Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Telepon (0721) 704624.

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu institusi yang menyiapkan sumber daya manusia, dituntut mampu menghasilkan lulusan yang mengisi tenaga kerja kelas menengah sesuai dengan tuntutan dunia usaha dan dunia industri. Kurikulum pendidikan kejuruan secara spesifik memiliki karakter yang mengarah kepada pembentukan kecakapan lulusan yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan tertentu. Pencapaian kompetensi lulusan yang berkarakter unggul dapat diperoleh melalui perbaikan pada kualitas kegiatan pendidikan dan pelatihan. Pendidikan dan pelatihan di SMK secara ideal dituntut untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik di dalam penguasaan kompetensi atau kemampuan kerja sesuai Standar Kompetensi Nasional, sehingga mereka mampu mengikuti uji level pada setiap akhir semester untuk Kelas X dan XI serta uji kompetensi untuk kelas XII. Standar kompetensi keberhasilan peserta didik kejuruan meliputi standar keberhasilan di sekolah (*In-school success standards*) dan standar keberhasilan di luar sekolah (*Out-of school success standards*). Kriteria untuk menentukan keberhasilan peserta didik di sekolah harus pada penilaian sebenarnya atau kemampuan melakukan suatu pekerjaan maka standar keberhasilan sekolah harus berhubungan erat dengan keberhasilan yang diharapkan dalam pekerjaan. Pengabungan kedua standar tersebut akan menghasilkan sistem evaluasi atau penilaian yang komprehensif sesuai kebijakan *link and match*, yaitu kecenderungan membentuk pendidikan yang lebih konkrit sebagai program pengembangan sumber daya manusia.

Evaluasi hasil belajar peserta didik di SMK pada dasarnya merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, yang diarahkan untuk menilai kinerja peserta didik (memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar) secara berkesinambungan. Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan secara langsung pada saat peserta didik melakukan aktivitas belajar, maupun secara tidak langsung melalui bukti hasil belajar sesuai dengan kriteria kinerja (*performance criteria*). Sistem penilaian SMK menitikberatkan pada penilaian hasil belajar berbasis kompetensi (*competency based assessment*).

Griffin & Nix dalam (Widoyoko, 2012:2-3) menyebut penilaian (*assessment*) sebagai semua cara yang digunakan untuk menilai unjuk kerja individu atau kelompok. Penilaian peserta didik diupayakan secara menyeluruh baik pada ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Prakarya dan Kewirausahaan di SMK memiliki karakteristik menuntut peserta didik untuk banyak menciptakan dan mempresentasikan hasil karya merupakan mata pelajaran yang berkompetensi ranah keterampilan. Kompetensi keterampilan dinilai melalui unjuk kinerja dengan teknik tes praktik, proyek dan portofolio. Penilaian jenis ini dikenal luas sebagai penilaian otentik. Penilaian otentik lebih menuntut pembelajar mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan, dan strategi dengan mengkreasi jawaban atau produk. (Mueller, 2012:1) menulis penilaian otentik merupakan sebuah asesmen yang meminta peserta didik untuk menampilkan keadaan nyata pada setiap tugas sebagai aplikasi yang bermakna bagi pengetahuan dasar dan keterampilan. Penilaian otentik memerlukan instrumen atau alat ukur berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik sehingga mampu memetakan kompetensi yang dimiliki peserta didik secara nyata. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 66 Tahun 2013 menyebutkan bahwa penilaian kompetensi keterampilan dapat menggunakan instrumen dengan skala penilaian yang dilengkapi rubrik.

Pendidik mata pelajaran produktif dan prakarya kewirausahaan di SMK Negeri Sukoharjo telah menggunakan lembar observasi yang telah dilengkapi rubrik untuk menilai ranah keterampilan pada uji kompetensi kelas XII. Namun lembar observasi ini dirasa belum efektif dan efisien karena berupa lembaran kertas yang harus di isi secara manual sehingga membutuhkan waktu cukup lama untuk menghitung nilai akhir, mudah hilang atau rusak, input nilai akhir pada rapor dilakukan secara manual, harus menyiapkannya dalam jumlah besar sejumlah peserta didik yang akan diuji. Akibat yang ditimbulkan pendidik hanya menggunakannya pada uji kompetensi kelas XII saja dimana seharusnya penilaian ranah keterampilan dilakukan pada setiap jenjang kelas.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah mengembangkan sebuah lembar observasi berbantu teknologi komputer pada program excel yang diharapkan mampu membantu pendidik melakukan penilaian keterampilan di semua jenjang kelas secara efektif dan efisien. Pendidik cukup mengisi daftar nama kelas (presensi) yang akan diuji dan teman sebaya peserta didik dalam satu kelas akan bertindak sebagai tim penilai dengan tugas sebagai pengamat unjuk kerja siswa yang diuji (*testee*) dan memberi nilai pada kolom rubrik yang telah tersedia.

Uraian tersebut menguatkan alasan untuk melakukan penelitian pengembangan tentang *software* instrumen penilaian otentik ranah keterampilan dengan teknik penilaian teman sebaya pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu. *Software* ini diberi nama PETASAN GALAU yang merupakan akronim dari Penilaian Teman Satu Angkatan Tiga Dalam Satu. *Software* yang dikembangkan harus memenuhi kriteria mudah dan cepat dalam pengaplikasiannya serta didapat hasil nilai yang sesuai dengan prinsip penilaian yang akurat, objektif, terpadu, ekonomis, transparan, akuntabel, dan berkesinambungan.

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu Menghasilkan *software* PETASAN GALAU sebagai instrumen dan teknik penilaian otentik bagi guru Prakarya dan Kewirausahaan dalam melaksanakan proses penilaian aspek keterampilan peserta didik di SMK Negeri Sukoharjo. Mengetahui efektivitas *software* instrumen PETASAN GALAU dalam proses penilaian aspek keterampilan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri Sukoharjo.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan *software* instrumen penilaian PETASAN GALAU yang diterapkan menggunakan model pendekatan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Borg and Gall yang disesuaikan dengan tiga tahapan utama kegiatan merujuk tahapan kegiatan penelitian dan pengembangan pada (Sugiyono, 2013:434).

Tahap pertama yaitu tahap pendahuluan dilakukan studi literatur dan studi lapangan guna mendapat landasan teoritis, ruang lingkup, kondisi pendukung dan mengambil langkah tepat untuk mengembangkan produk. Studi lapangan dilakukan dengan wawancara pada guru Prakarya dan Kewirausahaan. Hasil studi lapangan digunakan untuk menganalisis kebutuhan produk yang dikembangkan.

Tahap kedua yaitu tahap pengembangan meliputi desain produk awal, validasi desain oleh peneliti dan pemrogram komputer, uji coba prototipe secara internal, revisi produk, dan uji ahli. Uji ahli melibatkan ahli evaluasi pembelajaran, ahli teknologi pendidikan dan ahli pendidikan IPS yaitu Dr. Hi. Undang Rosidin, M. Pd, Dr. Hi. Sulton Djasmi, M.Pd dan Dr. Hi. Edy Purnomo, M. Pd. Ketiganya adalah dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Selanjutnya melibatkan praktisi teknologi pendidikan yaitu M. Erik Frianto, M.Pd yang merupakan teman sejawat di SMK Negeri Sukoharjo. Hasil uji ahli dijadikan acuan melakukan revisi produk awal.

Tahap ketiga yaitu tahap evaluasi yang meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji lapangan, dan uji efektivitas. Uji coba perorangan memiliki responden dua (2) orang guru Prakarya Kewirausahaan di SMK Negeri Sukoharjo. Uji coba kelompok kecil melibatkan sembilan (9) peserta didik berkriteria tinggi, sedang, rendah di kelas X TKJ 1. Hasil dua uji coba ini akan dihitung rata-ratanya hingga didapat skor untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Uji lapangan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dikelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2 dengan responden sebanyak 76 orang. Kelas XI TKJ 1 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 15 siswa dan 23 siswi akan menggunakan lembar observasi manual, sedangkan kelas XI TKJ 2 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 14 siswa dan 24 siswi akan menggunakan *software* PETASAN GALAU dalam penilaian praktek *personal selling*. Hasil uji coba lapangan didapat rata-rata skor penggunaan *software* sebagai tingkat efektivitas produk. Uji efektivitas dilakukan dengan menghitung validitas konkuren yaitu mengkorelasikan antara hasil penilaian peserta didik pada tes keterampilan PETASAN GALAU dengan nilai yang diperoleh peserta didik pada ujian akhir semester ganjil tahun 2014/2015.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan *software* PETASAN GALAU ini dilaksanakan pada Agustus 2014 sampai dengan Mei 2015. Peneliti melaksanakan pengembangan di SMK Negeri Sukoharjo Kabupaten Pringsewu pada mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan kelas XI.

Terdapat tiga (3) tahap utama pada penelitian ini yaitu (1) tahap pendahuluan, (2) tahap pengembangan dan (3) tahap evaluasi. Pada tahap pendahuluan peneliti melakukan study literatur yang membahas tentang penilaian peserta didik secara umum, penilaian pada ranah keterampilan dan penilaian otentik pada kurikulum 2013. Selanjutnya peneliti melakukan study lapangan di SMK Negeri Sukoharjo untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan penilaian otentik pada seluruh mata pelajaran. Setelah melakukan study lapangan maka peneliti melakukan deskripsi dan analisis temuan. Analisis temuan inilah yang kemudian mendasari pembuatan desain produk awal. Desain produk awal meliputi desain produk awal *software* dan desain penilaian oleh teman sebaya. Desain awal di uji cobakan secara internal pada ahli evaluasi pembelajaran untuk dilakukan revisi. Setelah direvisi produk melalui uji ahli untuk divalidasi agar dapat di ujicobakan pada tahap selanjutnya. Hasil uji ahli dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Ahli Evaluasi Pembelajaran, Teknologi Pendidikan dan Praktisi Teknologi Pendidikan

No.	Ahli	Saran	Keterangan
1	Dr. Hi. Undang Rosidin, M. Pd.	Jika ada kendala dalam penerapan segera direspon untuk lebih sempurna produk yang peneliti kembangkan	Baik digunakan atau layak
2	Dr. Hi. Sulton Djasmi, M.Pd	Indikator dilengkapi dengan kriterianya	Baik digunakan atau layak
3	M. Erik Frianto, M. Pd	Kembangkan kembali agar lebih baik	Baik digunakan atau layak

Prototipe produk yang telah divalidasi selanjutnya masuk pada tahap pengembangan. Perancangan produk mempertimbangkan proses *input* dan *output* pada *software* yang dikembangkan. Analisis proses input dan output meliputi.

#### Analisis Input

*Input* adalah analisis yang dilakukan oleh program sebagai bahan pengoperasian produk. Input pada *software* ini adalah data: mata pelajaran, SK/KD, Kelas dan Jurusan, Tanggal Praktek serta Identitas guru, presensi kelas, nilai yang diperoleh pada praktek pertama dan kedua.

#### Analisis Output

*Output* merupakan kebutuhan atau hal yang diharapkan dapat dikerjakan atau dioperasikan oleh *software* PETASAN GALAU. Output dari program tersebut merupakan informasi yang dibutuhkan dan mendukung kegiatan penilaian keterampilan pada saat uji praktek dilaksanakan. Hasil *output* dari *software* ini adalah data nilai keterampilan yang diperoleh masing-masing peserta didik yang mudah diakses.

Berdasarkan kebutuhan jenis data yang digunakan guru Prakarya Kewirausahaan, maka perancangan *software* PETASAN GALAU meliputi fitur atau menu yang terdiri dari.

- a) Menu Utama yaitu tampilan utama saat membuka dan menutup *software* PETASAN GALAU
- b) Menu File, yang harus diisi oleh guru sebelum memulai kegiatan penilaian.  
Data yang harus diinput yaitu nama mata pelajaran, SK/KD, Kelas dan Jurusan, Tanggal Praktek serta Identitas guru
- c) Menu Proses merupakan lembar observasi 1 dan 2 yang diisi oleh tim penilai (2 teman sebaya) dengan memberi tanda centang (huruf V) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatannya.
- d) Menu Laporan yaitu hasil atau nilai observasi 1 dan observasi 2 serta rekapitulasi nilai keterampilan akhir.
- d) Menu Bantuan berupa petunjuk penggunaan dan tabel konversi nilai.

Rancangan produk pada tahap ini telah menghasilkan *software* yang dapat disimpan pada *compact disc (CD Room)* atau *flashdisc* sehingga bisa diakses pada

semua komputer. *Software* PETASAN GALAU dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan. Prototipe produk *software* PETASAN GALAU ini siap di ujikan pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi.

Desain penilaian oleh teman sebaya berbantu *software* PETASAN GALAU adalah sebagai berikut: (1) guru melakukan apersepsi kepada seluruh peserta didik mengenai prosedur, teknik penilaian dan alat bantu yang akan digunakan, (2) peserta didik yang akan dinilai (*testee*) telah benar-benar siap untuk dinilai dengan cara guru telah memberitahukan satu minggu sebelum penilaian dilaksanakan, (3) setiap *testee* akan dinilai oleh dua orang (tim penilai) yang memiliki nomor urut presensi dibawah atau diatas urutan presensi *testee*, (4) tim penilai akan duduk bersama menghadap penyaji dengan alat bantu berupa laptop atau *notebook* yang telah disediakan guru, (5) tim penilai akan mengisi lembar observasi otomatis hanya dengan memberi tanda *checklist* (v) pada kolom yang tersedia, (6) setelah selesai tampil, *testee* dapat melihat hasil akhir yang diperolehnya sehingga dapat menentukan sendiri apakah menerima atau menolak. Bila menolak maka *testee* harus melakukan remedial, (7) Remedial dilakukan oleh guru setelah semua peserta didik selesai dinilai. Desain ini tidak mengalami revisi karena sudah dianggap baik.

Sebelum tahap evaluasi dilaksanakan kembali dilakukan uji khusus pada indikator lembar observasi.

Tabel 2. Hasil uji ahli pendidikan IPS pada lembar indikator sebagai berikut.

No.	Saran dan masukan sebelum di revisi	Saran dan masukan setelah di revisi	Keterangan
1	Pernyataan pada indikator 1 (Persiapan) yang terdiri dari; Ucap salam, Identitas diri, Alat dan bahan kurang tepat	Pernyataan indikator 1 direvisi menjadi Identitas sales, Produk dan Antusias.	Layak digunakan
2	Pernyataan pada indikator 2 (Pelaksanaan) yang berisi; Pemakaian bahasa, Kemenarikan, Penampilan dan Keterjualan belum tepat	Pernyataan indikator 2 direvisi menjadi Kejelasan, Kemenarikan, Teknik menjual dan Keterjualan	Layak digunakan



3	Pernyataan pada indikator 3 (Penutup) yang terdiri dari Kesimpulan, Ucap terima kasih, Ucap salam	Pernyataan indikator 3 direvisi menjadi Penampilan, Ketepatan waktu dan Salam	Layak digunakan
---	---	---	-----------------

---

Hasil revisi menjadi produk jadi yang siap melalui serangkaian uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil uji coba ini menjadi pencapaian kriteria kelayakan penggunaan produk. Hasil uji coba perorangan pada dua guru Prakarya Kewirausahaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,4 sehingga masuk kriteria baik. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 3,55 sehingga berkriteria sangat baik. *Software* PETASAN GALAU yang telah direvisi selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan dilaksanakan selama tiga hari yaitu pada tanggal 11 Mei sampai 13 Mei 2015. Hasil yang diperoleh pada uji lapangan di kelas kontrol (dengan lembar observasi manual) diperoleh nilai rata-rata 1,93 dengan persentase 48,36%. Pada kelas eksperimen (menggunakan *software* PETASAN GALAU) diperoleh rata-rata 3,55 dengan persentase sebesar 88,87%. Hal ini menunjukkan bahwa *software* PETASAN GALAU efektif digunakan sebagai instrumen penilaian otentik ranah keterampilan.

Tahap akhir evaluasi adalah menghitung validitas konkuren. Hasil korelasi antara hasil penilaian peserta didik pada tes keterampilan PETASAN GALAU dengan nilai yang diperoleh peserta didik pada ujian akhir semester ganjil tahun 2014/2015 menjadi kriteria efektivitas hasil penilaian dengan *software* PETASAN GALAU dengan teknik penilaian teman sebayanya. Koefisien korelasi untuk kelas XI TKJ 1 sebesar 0,955 dan XI TKJ 2 sebesar 0,902 sehingga memenuhi kriteria validitas konkuren sangat tinggi (sempurna). Artinya terdapat hubungan yang sangat erat antara nilai yang diperoleh pada ranah kognitif dengan ranah psikomotorik atau keterampilan. Dengan demikian penilaian terhadap peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif baik akan memiliki kompetensi keterampilan yang baik pula.

Pengembangan *software* PETASAN GALAU memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pada *software* dan teknik penilaian teman sebaya yang dikembangkan dibandingkan dengan aplikasi atau produk hasil penelitian lainnya antara lain: (1) *software* PETASAN GALAU dapat menghitung nilai keterampilan setiap peserta didik dengan cepat dan akurat; (2) mempermudah pengarsipan nilai keterampilan karena dapat menyimpan data cukup banyak. Nilai keterampilan untuk setiap kelas disimpan pada file yang berbeda sehingga mudah melakukan pencarian nilai sebagai pendukung program remedial; (3) *software* PETASAN GALAU dapat diperbanyak atau disalin (*copy*) pada CD-ROM atau *flashdisk* dengan mudah sehingga guru dapat membuka file pada komputer atau *notebook* manapun; (4) menu nilai akhir dapat disalin dan dicetak sehingga membantu tugas guru dalam melakukan pelaporan nilai hasil belajar pada rapor; (5) *software* dilengkapi dengan menu petunjuk pemakaian yang terdapat pada sub menu petunjuk dan buku panduan yang dapat dipelajari secara langsung tanpa pendampingan; (6) hasil nilai akhir mengikuti format penilaian kurikulum 13 sehingga semakin mempermudah guru menulis nilai rapor; (7) hasil pencetakan mengikuti format yang sudah ada sehingga tidak membingungkan dalam melakukan proses pencetakan; (8) terciptanya komunikasi yang lancar antara pendidik dan peserta didik sehingga peserta didik terbiasa berani bertanya dan mengemukakan pendapat; (9) peserta didik terbiasa melaksanakan penilaian secara otentik; (10) peserta didik terlatih mengambil keputusan terbaik bagi teman dan diri sendiri.

Kekurangan atau keterbatasan dari *software* PETASAN GALAU yang dikembangkan antara lain: (1) peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat dan merevisi *software* serta melakukan perbaikan sesuai dengan pendapat dan saran dari para ahli; 2) masih terdapat beberapa pendapat dan saran yang belum berhasil peneliti lakukan untuk merevisi produk sehingga produk ini kurang sempurna; (3) pemakaian *software* PETASAN GALAU membutuhkan pengguna (pendidik) yang cukup menguasai microsoft excel serta mampu melakukan pencetakan nilai akhir dalam *software* PETASAN GALAU; (4) peserta didik yang berperan sebagai tim penilai kemungkinan belum sepenuhnya jujur dalam memberikan nilai untuk *testee*; (5) keberhasilan uji keterampilan

dengan PETASAN GALAU membutuhkan kerjasama yang solid antara pendidik, peserta didik dan fasilitas sekolah; (6) tidak dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada setiap instrumen yang digunakan pada penelitian dan pada lembar observasi di *software*; (7) indikator atau rubrik yang ada dalam lembar observasi 1 dan 2 terbatas hanya untuk menilai sub kompetensi *personal selling* pada materi pemasaran; (8) Energi listrik yang diperlukan untuk menghidupkan komputer sebagai fasilitas utama *software* tidak selalu tersedia sehingga diperlukan *note book* atau laptop yang dapat menyimpan energi listrik selama kegiatan penilaian berlangsung.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisis data dan proses penelitian pengembangan yang dilakukan dari tahap pendahuluan hingga tahap evaluasi, dapat disimpulkan bahwa (1) produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *software* instrumen penilaian otentik PETASAN GALAU pada mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan; (2) *software* berisi satu menu utama dan tujuh submenu; (3) submenu lembar observasi 1 dan 2 memakai program microsoft excel sehingga terhindar dari kesalahan penghitungan; (4) teknik penilaian teman sebaya dapat membantu tugas guru dalam melaksanakan proses penilaian aspek keterampilan pada peserta didik di SMK Negeri Sukoharjo.

Penilaian ranah keterampilan pada peserta didik harus menggunakan instrumen yang tepat sehingga kompetensi yang dimiliki peserta didik secara nyata (otentik) terlihat. Kegiatan penilaian otentik yang dilaksanakan secara berkesinambungan akan menjadi bagian yang terintegrasi dalam setiap kegiatan belajar. Teknik penilaian teman sebaya yang diterapkan mampu melatih peserta didik untuk dapat mengambil keputusan yang baik, memiliki sikap empati kepada orang lain, selalu aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang melibatkan sosialisasi dan interaksi dengan teman sebaya, serta terbiasa menggunakan teknologi.

Penilaian otentik sangat berguna bagi pendidik karena secara langsung akan menemukan adanya perbedaan bakat, kemampuan, dan minat masing-masing individu. Perbedaan ini dapat diterima sebagai hal yang wajar oleh pendidik dan

teman sebaya peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk bisa menemukan dan mengaplikasikan pendekatan pembelajaran dengan berbagai metode dan strategi pembelajarannya, serta media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian pendidik Sekolah Menengah Kejuruan akan selalu berupaya memberikan pembelajaran yang berbasis kompetensi hingga akan terus meningkatkan kemampuan mengajar dan keterampilan mendidik. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya dengan pengintegrasian pembelajaran atau materi yang berbeda.

## DAFTAR RUJUKAN

- Gall, Meredith D, Joyce P Gall and Walter R Borg. 2003. *Educational Research An Introduction; seventh edition*. USA: Pearson Education Inc Oregon.
- Mueller, Jon. *Authentic Assessment Toolbox*. 2012. Online. <http://jfmueeller.faculty.noctrl.edu/toolbox/index.html>, Diakses pada 24 Juni 2014.
- Permendikbud Nomor 66. 2013. *Standar Penilaian Pendidikan Petunjuk Teknis Pengembangan Instrumen Penilaian Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; Rosda,.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.